LA RIVISTA UFFICIALE DI LARA CROFT

N. 6 • L. 4.900 • € 2,53
www.cultcomics.net





TOMB RAIDER MAGAZINE

EIDOS INTERACTIVE

CORE



TOMB RAIDER

X-MEN

L'UOMO RAGNO

TUTTO SUI SUPERFILM DEL TERZO MILLENNIO

BAD GIRLS 2000:

F.A.K.K.², PAM ANDERSON e LUCY, LA NUOVA LARA CROFT

Joe Cool presenta:

I FUMETTI DEI LETTORI

Andy Park 99 Sibal JD Smith





TOMB RAIDER™ MAGAZINE



Fare una deviazione dai videogiochi al cinema non è più un'operazione pericolosa, dire che oggi molti progetti hollywoodiani sono trasposizioni e riadattamenti di fumetti è un'ovvietà. Qualche anno fa nessun autore di comics sarebbe stato chiamato a scrivere una sceneggiatura per un film ad alto budget e nessun produttore cinematografico avrebbe scommesso una lira su un progetto non legato a grossi calibri (e a imperi tipo Warner Bros) come Superman o Batman. Ma negli anni Ottanta i fumetti di supereroi americani hanno infranto tutte le "barriere" del genere, offrendo una rappresentazione narrativa ben più potente del cinema d'avventura stesso. E tutti sono diventati appassionati di fumetti. Tim Burton ci ha regalato due *Batman* gotici, Terry Gilliam ha disperatamente cercato di portare a termine il suo progetto di *Watchmen*, la New Line ha, in modo deludente, tentato di dare vita e celluloide a *Spawn*, il più grande successo fumettistico americano degli anni Novanta. Poche cose, se volete, che hanno però segnato una netta inversione di tendenza, tanto che se oggi molti scrittori di comics lavorano per cinema e TV (Frank Miller, Steven Grant, Mike Baron, per esempio), gente come Kevin Smith (*Clerks*, *Chasing Amy*, *Dogma*), J. Michael Straczynski (creatore del cult *Babylon 5*), Charles Holland (*Star Trek*, *Millennium*, *Profiler*), Paul Dini (ideatore dei recenti cartoon di *Batman*) sono passati ai fumetti con risultati assai interessanti. Solo una moda? Forse, se non fosse scoppiata una vera e propria mania che ha portato a una gigantesca fioritura di lanci e iniziative. Con almeno cinque "apici": l'uscita del film di *Tomb Raider*, quella di *X-Men: The Movie* di Brian Singer, la lavorazione dell'adattamento del *Signore degli Anelli*, il film dell'*Uomo Ragno* di Sam Raimi e la nuova serie TV di *Witchblade*. Questo numero di TOMB RAIDER MAGAZINE vi parlerà di questi progetti, con un'anteprima ricca di immagini e notizie inedite.

Prima di concludere, vorremmo rispondere a tutti quei lettori che ci hanno chiesto più informazioni sulla nuova ondata di fumetti targati Top Cow Comics e ispirati ad alcuni videogiochi popolarissimi tra i fan. Partiamo dallo speciale one-shot, disponibile per ora solo in inglese, di *Legacy of Kain: Soul Reaver*, realizzato da Matt Hawkins e da David Boller (racconta la storia di Raziel, il vampiro di anime, prima che fosse gettato nella dimensione dell'ombra). Per poter leggere la versione a fumetti di *Daikatana*, il nuovo capolavoro di John Romero per la Eidos, dovrete procurarvi la guida strategica che contiene una storia realizzata appositamente da Keu Cha. Amate anche *Fear Effect*? C'è una storia pronta per voi realizzata da David Wohl (il creatore di *Witchblade*), Frank Mastromauro e ancora David Boller in stile cartoon. Se siete stati catturati dalla magia del nuovissimo e spettacolare *Vagrant Story*, invece, non potete perdere l'albetto realizzato da John Nguyen e Clarence Lansang, con un'avventura completa di Ashley Riot e un sacco di interviste inedite ai creatori del gioco dell'anno. Arriveranno, poi, gli adattamenti di *Acronauts*, l'hit *Urban Chaos* e, soprattutto, una nuovissima serie regolare dedicata a *Final Fantasy*.
C'è molto materiale, come potete vedere, che abbiamo intenzione di mostrarvi su queste pagine o in altri progetti speciali nei prossimi mesi.

FRANCESCO MEO & GIORGIO LAVAGNA

TOMB RAIDER MAGAZINE
PUBBLICAZIONE MENSILE - ANNO I - NUMERO 6 - OTTOBRE 2000
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1504 del 6 dicembre 1999.
Una pubblicazione di Cult Comics, divisione editoriale di Panini S.p.A.
Redazione e direzione: Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena. www.cultcomics.net Stampa: Polipress S.r.l., Castel San Pietro (BO). Distribuzione esclusiva per le edicole: DeADIS S.r.l., via Montefeltro 6/A, 20156 Milano.

Amministratore delegato **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale **MARCO M. LUPOI** Direttore mercato Italia **SIMONE AIROLDI** Marketing assistant **MATTEO FORNASIERO** Coordinamento editoriale **MARCELLO RIBONI** Supervisione **GIORGIO LAVAGNA & FRANCESCO MEO** Redazione **FEDERICA PADOVANI** (caporedattore) **MARCO BAZZOCCHI** (cura redazionale), **LUIGI MUTTI, FEDERICA VACCHETTI** Ufficio estero **CINZIA BROCCATELLI, ELISA PANZANI** Ufficio grafico **ROBERTO M. RUBBI** (art director), **GIOVANNI BATTISTINI, STEFANIA BEVINI, MARIO CORTICELLI, MARIO DA RIN ZANCO, RUDY REMITTI** Ufficio produzione **ANDREA ACCARDI** (responsabile di produzione), **ALESSANDRO NALLI** (responsabile linea manga), **ANDREA BISI, BEATRICE DOTI, MARZIA FREGNI, ALESSANDRA GOZZI, IVANO MARTIN, STEFANO MUNARINI.**
Si ringraziano per la cortese collaborazione gli staff di Leader, Halifax e Real Time.

Gli arretrati (TOMB RAIDER MAGAZINE dal n. 1, più SPECIAL EVENTS nn. 18 e 19 TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1 e 2, n. 20 SHADOW MAN, n. 22 SHADOW MAN/TUROK, n. 23 TOMB RAIDER PREVIEW e TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1/2 tutti disponibili) si possono richiedere a PAN DISTRIBUZIONE, via Cesare della Chiesa 219, 41100 Modena (tel.: 059.382.111) (fax: 059.382.501) (e-mail: pdistribuzione@panini.it): verranno inviati previo pagamento anticipato con vaglia postale dell'importo, calcolato sul prezzo di copertina più 6.000 lire per ogni spedizione; oppure il pagamento può essere effettuato mediante contrassegno con un sovrapprezzo di 8.000 lire per spese postali. Gli albi possono anche essere acquistati direttamente online con carta di credito Visa o Mastercard o tramite contrassegno al sito www.cultcomics.net

PRIMO PIANO: DAI FUMETTI AL CINEMA

In principio c'erano i colossal di *Superman*, poi c'è stata la svolta del *Batman* dark, che ci ha fatto scordare i telefilm giapponesi dell'Uomo Ragno e le strampalate avventure cinematografiche dei supereroi Marvel. Quindi i produttori di Hollywood si sono scatenati e hanno iniziato a bloccare un numero esagerato di personaggi dei comics, per trasformarli nei protagonisti di progetti ad alto budget. È successo con *Blade* (di cui presto arriverà il seguito), con *Steel* (protagonista Shaquille O'Neill), con l'alternativo *Mistery Men*, con *Barb Wire* e *Tank Girl*. Ma ancora mancavano i grossi calibri. Anni di trattative hanno però dato i loro frutti, e oggi possiamo presentarvi alcuni dei progetti più attesi dagli appassionati di fumetti…


Angelina Jolie sarà Lara Croft nella versione cinematografica del fumetto.

TOMB RAIDER

Ovvero la trasposizione cinematografica delle avventure di Lara Croft, l'eroina più popolare dei videogiochi e icona pop degli ultimi anni. Dopo mesi di indiscrezioni e una vera e propria "caccia all'attrice" (con candidature che andavano da Sandra Bullock alle stesse modelle che interpretano Lara alle convention), la Eidos ha spiazzato tutti scegliendo la bellissima Angelina Jolie per il ruolo dell'avventuriera inglese. Quello di *Tomb Raider* è uno dei colossal più attesi della prossima stagione, ma altri fumetti Top Cow subiranno la stessa sorte. La Fox vuole produrre un film su FATHOM di Michael Turner, la Columbia/Tristar è interessata a DARKNESS, e RISING STARS ha suscitato l'interesse di numerosi produttori…

Il cast: la nuova Lara Croft, Angelina Jolie, astro nascente di Hollywood, con film come *Il collezionista d'ossa* ha già raggiunto una considerevole fama. Il regista della pellicola è Simon West (*La figlia del generale*), mentre la sceneggiatura è stata scritta da Patrick Massett e John Zinman.

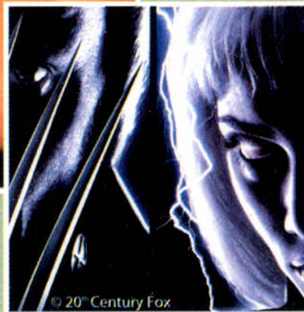
La storia: le riprese sono iniziate quest'estate in Inghilterra, ma ancora non si sa quasi nulla sulla trama del film, e ogni "pettegolezzo" viene accuratamente filtrato dalla troupe. Tuttavia, pare che la vicenda sia incentrata sulla ricerca della Maschera di Alessandro Magno, una reliquia preziosissima la cui ricomparsa scatenerà la bagarre fra Lara e un nugolo di temibili avversari.

I dati tecnici: prodotto dalla Paramount Picture, il film può contare su un budget di primissimo livello. Non è ancora stata definita la data ufficiale di uscita, prevista per l'estate del 2001.

X-MEN

Mutanti, ossia esseri umani nati con un differente patrimonio genetico, gli "Uomini-X" formano un supergruppo che lotta per il sogno di giustizia e libertà del professor Charles Xavier, che li "adottò" quando erano appena ragazzi. Sono loro i protagonisti del fumetto americano più famoso e venduto. Dopo anni di attesa, i fan americani (e ora potranno farlo anche i nostri appassionati) hanno potuto vivere dal vivo – e non solo sulle pagine dei comics pubblicati dalla Marvel – le avventure di Ciclope, Wolverine e soci nel film pensato e diretto da Bryan Singer.

Il cast: Singer ha ottenuto fama e fortuna con la regia del capolavoro *I soliti sospetti* e con il progetto legato a un racconto di Stephen King, *L'allievo*. Sotto la sua direzione sono stati scelti, fra gli altri, Patrick Stewart (il professor X), Ian McKellen (Magneto), Hugh Jackman (Wolverine), Tyler Mane (Sabretooth), Rebecca Romijn-Stamos (Mistica), Halle Berry (Tempesta), James Marsden (Ciclope), Famke Janssen (Jean Grey) e Ray Park (Toad).



La storia: non vogliamo rivelare la sorpresa, diciamo solo che tutto ruota attorno al tema della paranoia degli "homo sapiens" nei confronti degli "homo superior" (i mutanti). Nel clima di tensione generato anche dal governo americano, ecco spuntare Magneto e i suoi mutanti malvagi, intenzionati a combattere per affermare la superiorità della loro stirpe genetica.

I dati tecnici: costato circa cento milioni di dollari, questo film ad alto budget è uscito nelle sale americane il 14 luglio, incassando in soli tre giorni qualcosa come sessanta milioni di dollari. Un successo tale da spingere la Marvel a porre in cantiere molti nuovi progetti ispirati ai suoi fumetti.

LA SFERA DI CRISTALLO

Quali sono i film che potrebbero vedere la luce nei prossimi anni? Abbiamo scandagliato a fondo la Rete e le riviste specializzate, abbiamo fatto ubriacare un paio di importanti produttori per fargli vuotare il sacco, ed ecco il risultato. Pellicole ad alto e basso costo che rinverdiranno la primavera dei comics al cinema o che si riveleranno solo delle bufale. Questo è il nostro gioco…



BATMAN

Chi è: Bruce Wayne era solo un ragazzino quando vide morire i genitori, colpiti da un rapinatore. Da quel giorno la sua vita è cambiata: Bruce, erede di un impero multimiliardario, si è dedicato all'allenamento estensivo per diventare il perfetto giustiziere dei criminali. È l'uomo pipistrello, l'angelo della notte.

Cos'è: a causa del mezzo flop dell'ultima pellicola, la DC/Warner si è presa una pausa di riflessione e sta ancora valutando sia le sceneggiature che gli attori. Pare che il regista sarà Richard Donner (*Arma letale*) e l'attore protagonista il popolarissimo Mel Gibson. Ma si è anche parlato di Ben Affleck e di almeno altre trenta star di Hollywood.

Quand'è: chissà. È il progetto del millennio, su cui la Warner Bros investirà tutte le sue risorse, ma per ora esistono solo delle voci. I cattivi probabilmente saranno Catwoman e Jack Nicholson (scusate, il Joker). Se ne riparlerà fra un anno.

Aspettative: 10.

SPAWN II

Chi è: è il personaggio creato dalla star Todd McFarlane, già protagonista di una pellicola. Un killer della C.I.A. viene ucciso dai suoi commilitoni e finisce all'Inferno. Lì stringe un patto con un demone e torna sulla Terra nei panni di un potentissimo generale delle truppe dell'Ade… ma non ha nessuna intenzione di assecondare il suo destino!

Cos'è: dopo il fallimento dell'accordo con la New Line, ci sono almeno due film di Spawn in fase di sviluppo. Uno per la catena tradizionale, con una storia horror e meno infantile della precedente, e uno per la televisione via cavo.

Quand'è: la sceneggiatura è già stata completata, ma McFarlane sta cercando di ampliare il budget. Tutto rimandato al 2002.

Aspettative: 8.

L'UOMO RAGNO

Quando uscirà, sarà il film dell'anno, visto che Spidey è il personaggio dei fumetti più conosciuto al mondo. La storia di questo film è stata lunga e tormentata e risale all'epoca in cui James Cameron (che ancora non aveva girato *Titanic*) acquistò i diritti di adattamento cinematografico del personaggio di punta della Marvel e ne scrisse alcune sceneggiature. Grandi attese, poi il crollo finanziario della Carolco e un'eterna disputa legale con tanti licenziatari che reclamavano il diritto di sfruttamento del character. Uscita vittoriosa dal tribunale, la Marvel ha deciso di legarsi al colosso Sony, incassando prima il rifiuto di Cameron a proseguire il progetto, convincendo poi Sam Raimi a subentrare.

© Paramount Pictures



Il cast: Sam Raimi (*La casa*, *Darkman*, *L'armata delle tenebre* oltre a telefilm di successo come *Xena* e *Hercules*) è il regista ufficiale del film, ma si sa davvero poco degli attori che verranno coinvolti. Mentre scriviamo è in atto il casting, che potrebbe regalarci numerose sorprese. Saranno della partita Alex Ross come illustratore del character design e John Dykstra, mago supremo degli effetti speciali. La sceneggiatura dovrebbe rimanere fedele alla traccia di Cameron.

La storia: è quella che tutti conosciamo: lo studente Peter Parker viene morso da un ragno radioattivo e acquisisce incredibili poteri. Non si conoscono molti dettagli, ma pare che avremo come supercriminali sia il Dottor Octopus che Goblin. Una storia di origini, insomma, con molta azione e una quantità industriale di effetti speciali.

I dati tecnici: sarà una produzione maestosa, con un budget molto superiore ai cento milioni di dollari, tutti garantiti dalla Sony. La data di uscita ufficiale è ovviamente sconosciuta, ma si parla dell'estate del 2001, anche se, vista la concomitanza con l'uscita di *Tomb Raider*, forse ci sarà uno slittamento ulteriore. Entro l'anno prossimo, insomma!

RISORSE IN RETE

Volete sapere tutto sui progetti cinematografici più cool in produzione? E allora non potete rivolgervi che alla madre delle reti, per un viaggio a tappe nell'esplorazione di mondi possibili. Ovvio, molte notizie presentate diventano subito obsolete; è altrettanto ovvio che molti progetti di cui si parla non avranno mai il ciak iniziale. Eppure ci sono siti che presentano interviste in anteprima agli sceneggiatori di Hollywood, le primissime immagini esclusive, e che mettono a disposizione i trailer e tutto ciò che occorre per sapere tutto. Date un'occhiata al nostro sito www.cultcomics.net, che tiene sempre aperto un canale di comunicazione con le news provenienti dall'estero. Una visita d'obbligo anche al sito dell'austero e cattivissimo magazine *Variety* (www.variety.com): non è dalla parte dei film ispirati ai fumetti, ma ha notizie aggiornatissime ed evita come la peste le bufale. Passando a pagine elaborate da ex appassionati, oggi divenuti importanti operatori del settore, dovete assolutamente visitare *Ain't it cool news* (www.aint-it-cool-news.com), un sito che raccoglie circa un milione e mezzo di click al giorno (è stato il primo a dare notizia del cast di *Episode I* e di quello del *Signore degli Anelli*). Tappa interessante anche presso *Coming Attractions* (www.corona.bc.ca/films): il primo a diffondere le immagini dei costumi degli X-Men e a rivelare che sarebbe stato George Clooney a recitare la parte di Batman nell'ultimo film della Warner. *ZENtertainment* (www.zentertainment.com) offre la migliore newsletter del mazzo: un magazine che vi verrà spedito settimanalmente e che contiene ogni ben di dio per i cani da tartufo di produzioni cinematografiche. Un sito che si occupa di fumetti è *Comic Book Resources* (www.comicbookresources.com), con varie sezioni scritte da scrittori come Warren Ellis e Steven Grant, e news up-to-date su film, oltre a informazioni assortite. Una visita mensile può essere utile. Fissate un appuntamento settimanale anche con *Eon Magazine* (www.eonmagazine.com), rivista online dedicata alle novità su sceneggiati TV. Se volete sapere cos'è successo in *Millennium* o in *Buffy*, lì troverete tutte le risposte. Occhio, però: molti dei telefilm listati, alcuni interessantissimi, in Italia non sono mai arrivati. A proposito, www.tvthemesonline.com mette a disposizione sigle di telefilm.

WITCHBLADE

Sara Pezzini, la poliziotta del distretto di New York scelta per custodire il millenario potere della Lama Stregata, è la protagonista di un telefilm per il network TNT che verrà trasmesso a breve negli Stati Uniti. Personaggio di punta della Top Cow, Witchblade è uno dei character più rappresentativi degli anni Novanta e ha spostato l'attenzione dal genere supereroistico tout court ad ambientazioni urbane, con storie ispirate ai thriller di maggior successo. Pensata per una trasposizione cinematografica, *Witchblade* ha raggiunto perfettamente lo scopo.

Il cast: Yancy Butler (*Brooklyn South*) nei panni di Sara Pezzini, David Chokachi (*Baywatch*) in quelli del detective Jake McCarthy, Eric Etebari in quelli del killer Ian Nottingham, mentre Anthony Cristaro è il malvagio Kenneth Irons. Il regista designato è Ralph Hemecker, un "veterano" che ha diretto numerosi episodi di *X-Files* e *Millennium*.

La storia: Sara Pezzini è una detective della Omicidi che si imbatte in un raduno segreto di malavitosi, riuniti per spartirsi un bottino di prim'ordine: un antico guanto metallico che sembra possedere poteri straordinari. Sarà proprio la ragazza a entrare in contatto con questa antichissima arma senziente, che si lega a una donna per generazione, e che la trasformerà in una guardiana delle forze primordiali dell'universo. Ovviamente, molti agenti del male (come Kenneth Irons) faranno di tutto per strappare a Sara la Lama Stregata, o per costringerla a passare dalla loro parte.

I dati tecnici: è un singolo episodio, ricchissimo di effetti speciali realizzati al computer, ma già si parla di una possibile serie TV che dovrebbe mischiare le atmosfere dark di *X-Files* all'azione metropolitana di *NYPD Blue*.



© DC Comics

SUPERMAN

Chi è: Kal-El, ultimo sopravvissuto del pianeta Krypton, è giunto sul nostro pianeta ed è stato allevato da una coppia di anziani agricoltori. Superforte, supersensibile, supervolante, superbello e superbuono, si è caricato sulle spalle il peso della giustizia a livello planetario. È il primo e il più potente dei supereroi.

Cos'è: il più ambizioso e colossale progetto della Warner Bros. Alla regia dovremmo trovare Tim Burton, che ha scartato una quantità impressionante di sceneggiature. Il protagonista potrebbe essere Nick Cage, ma i fan di tutto il mondo hanno minacciato un suicidio collettivo.

Quand'è: un mistero. Se ne è parlato moltissimo lo scorso anno, poi le notizie sono improvvisamente scomparse, e questo per noi è il segnale di una gigantesca cospirazione alle nostre spalle. Ci giochiamo la paghetta: a Natale sapremo tutto!

Aspettative: 10+.

DEVIL

Chi è: Matt Murdock è rimasto vittima, da bambino, di un incidente con una tanica di materiale radioattivo che lo ha privato per sempre della vista, potenziandogli tutti gli altri sensi a livello superumano. Nei panni di Devil combatte il crimine, forte di un allenamento con un maestro ninja e di un sviluppatissimo senso radar. Porta sfortuna alle sue fidanzate.

Cos'è: è un film della Marvel e questa è già una notizia, anche perché dovrebbe essere realizzato dalla Sony o dalla Fox. Dopo che Kevin Smith (autore di otto storie a fumetti del Diavolo Rosso) ha annunciato di non voler partecipare, pare che il regista sarà Mark Steven Johnson, e il produttore Gary Foster.

Quand'è: come facciamo a saperlo? Appena si metteranno d'accordo sui soldi questa produzione avrà l'atteso semaforo verde. Il presidente della Marvel vuole a tutti i costi che questo film sia realtà.

Aspettative: 7.

JOE COOL



Chi è: un avventuriero che può viaggiare da un videogioco all'altro. Nel 1977 era un punk a Londra, negli anni Ottanta ha partecipato alle attività del gruppo hacker Legion of Doom, negli anni Novanta era uno "yuppi", e pare sia stato coinvolto nella cattura di un serial killer che agiva negli ambienti alla moda di quel periodo. Oggi fuma come un turco, si comporta male e risponde alle lettere dei lettori di TOMB RAIDER MAGAZINE.

Cos'è: un'invenzione, una beffa, un film che potreste scrivere voi e farlo leggere a noi. In palio ci sono le nostre pagine della posta e l'occasione di mostrare a tutti di cosa siete capaci.

Quand'è: fra poco, su TOMB RAIDER MAGAZINE 8.

Aspettative: non quantificabili.

CREDITS

TOMB RAIDER™ THE LAST REVELATION

Storia
DAN JURGENS

Disegni
ANDY PARK

Chine
JONATHAN SIBAL, BILLI TAN & VICTOR LLAMAS

Assistenza alle Chine
ERIC BASALDUA, MUN KAO & CHRIS LU

Colori
JONATHAN D. SMITH

Lettering
RUDY REMITTI

Traduzione
PIER PAOLO RONCHETTI

Supervisione
MATT HAWKINS, RENAE GEERLINGS & JASON ROSS

Storia tratta da Tomb Raider: The Series 6 del luglio 2000.

LA STORIA FINORA

Lo scorso numero Dan Jurgens e Andy Park ci hanno lanciato in una nuova avventura di Lara Croft e del suo ex amante e cacciatore di tesori Chase Carver. I due si sono recati presso uno scavo archeologico di una vecchia amica di Lara, Vanessa Fenway, la quale ha scoperto non solo scheletri in ottimo stato di conservazione di dinosauri, ma anche una grotta piena zeppa di incisioni che testimoniano che uomini e giganteschi sauri hanno convissuto. Immersi nella caverna, i tre sono finiti all'interno di un mondo preistorico, popolato di rettili del nostro passato remoto, seguiti – a loro insaputa – da una misteriosa figura. Lara e i suoi amici, ripresisi dallo stupore, sono stati subito attaccati da un tirannosauro…

COME SI REALIZZANO LE COVER DI TOMB RAIDER?

I lettori americani sono impazziti per lei, su Internet si è scatenata un'asta furibonda per averla, il popolare magazine *Wizard* l'ha votata come la più bella dell'anno. No, non stiamo parlando dell'ultimo concorso "Miss maglietta bagnata", ma della copertina dello scorso numero di TOMB RAIDER MAGAZINE. Dipinta da Joe Jusko, pittore non alieno al mondo dei comics (ha recentemente illustrato alcuni numeri della serie Marvel PANTERA NERA), è un gioiello di tecnica e inventiva che ha contribuito non poco al successo dell'albo. Assieme a Larry Elmore, Jeff Easley, K. Parkinson, Jusko è uno dei migliori illustratori fantasy sulla piazza, e le sue prestazioni valgono oro. Ora vorremmo mostrarvi il lavoro che si è reso necessario per arrivare al risultato finale.

Primo passo: come potete vedere, secondo una pratica diffusa, Joe ha assunto una modella per ottenere il maggiore effetto realistico possibile. Lui l'ha pagata con i suoi soldi, ma molti di voi se la potranno cavare con un'amica, no?

Secondo passo: quindi ha realizzato uno schizzo della posa (o di alcune pose di massima) che desiderava. Così ha evitato di sprecare un sacco di fotografie e ha potuto valutare dal vivo l'impatto dell'immagine.









Terzo passo: come vedete, sono stati fatti tentativi di pose poi scartate e vari esperimenti con effetti di luce opaca o più brillante. Insomma, fare l'illustratore usando tecniche fotografiche richiede un po' di tempo preparatorio.

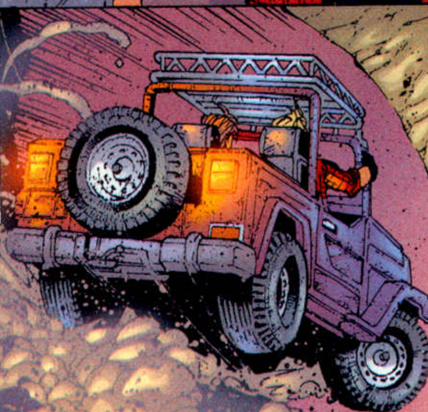
Quarto passo: Joe ha realizzato almeno un rullino di fotografie e non si è limitato solo alla figura intera, ma ha anche ripreso dettagli del volto e del corpo, per avere una panoramica completa e tante informazioni supplementari, che sono risultate vitali per la realizzazione del dipinto finale.

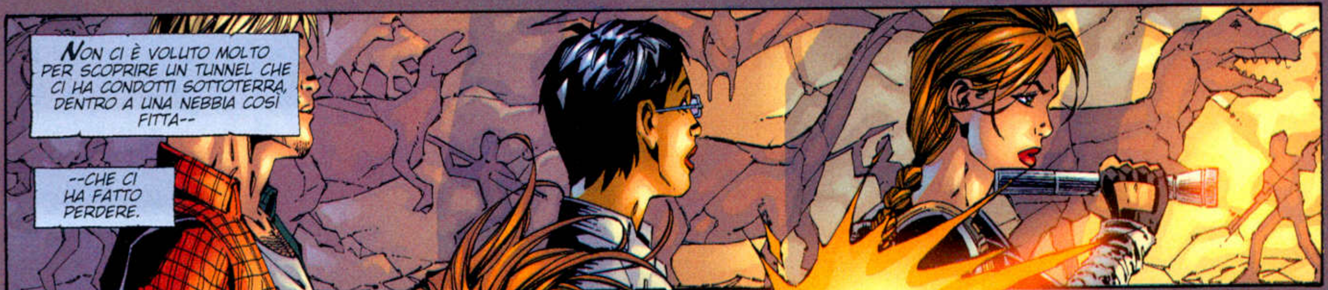
Quinto passo: ecco la foto più convincente ed ecco la copertina com'è stata concepita dall'artista. Il risultato è stato superbo e il talento non si discute, ma considerate quanto è stato utile il supporto iconografico.


MI CHIAMO LARA CROFT E SONO UNA CACCIATRICE DI TUTTO CIÒ CHE È RARO ED ECCITANTE.


CHASE CARVER È UN PREDATORE DI TESORI. È ANCHE UNA CAROGNA, UN BARO AL POKER E IN AMORE. E QUESTI SONO I SUOI PREGI.


VANESSA FENWAY È UNA MIA VECCHIA COMPAGNA DI COLLEGE. ORA È UNA DELLE MIGLIORI ARCHEOLOGHE DEL MONDO.


VANESSA CI HA INVITATI NEL SUO SCAVO IN NEW MEXICO. PAREVA AVESSE FATTO UNA NUOVA, FANTASTICA SCOPERTA CHE DESIDERAVA MOSTRARMI.
LA SCOPERTA-- DINOSAURI VIVI E IN OTTIMA SALUTE--
--HA TROVATO NOI PRIMA ANCORA CHE RAGGIUNGESSIMO VANESSA.


NON CI È VOLUTO MOLTO PER SCOPRIRE UN TUNNEL CHE CI HA CONDOTTI SOTTOTERRA, DENTRO A UNA NEBBIA COSÌ FITTA--
--CHE CI HA FATTO PERDERE.


NON È L'UNICO GUAIO CHE CI È CAPITATO.
ALL'ALTRO CAPO DEL TUNNEL, CI ASPETTAVANO GROSSI PROBLEMI.
DI QUEL GENERE CHE TI PORTA DRITTO ALLA TOMBA.
K-CHOW!
K-CHOW!



FATE PER UN PAIO D'ANNI IL MIO LAVORO E VI TROVERETE SPESSO A RIFLETTERE SULLA MORTE.
MI SONO CHIESTA MOLTE VOLTE COME SARÀ LA MIA. E HO PENSATO UN CENTINAIO DI POSSIBILITÀ DIVERSE.
MA ANCHE SE NE AVESSI IMMAGINATE UN MIGLIAIO, MAI E POI MAI--
--AVREI CREDUTO DI FINIRE IN PASTO A UN TIRANNOSAURO...
B-DAM!
B-DAM!
B-DAMM!


CHRONNNK!


QUESTI PROIETTILI A PUNTA CAVA FAREBBERO A PEZZI UN UOMO.
MA CONSIDERATA LA REAZIONE DI QUESTO MOSTRO--
K-CHOW!
K-CHOW!
--TANTO VARREBBE ATTACCARLO CON UN ESERCITO DI PULCI ADDOMESTICATE.
PAP
PAPT
NON FANNO ALTRO CHE RENDERLO PIÙ FURIOSO.

E LA COSA NON È AFFATTO NEL MIO INTERESSE.
FORSE È TROPPO PER ME.
FORSE È UN PERICOLO DA CUI È MEGLIO FUGGIRE.
È UN'OPZIONE CHE VA IN FUMO--
--QUANDO IL BELL'ANIMALETTO SI ACCORGE DI VANESSA.
UNA POSSIBILITÀ.
DUE PROIETTILI.
NON C'È TEMPO PER RICARICARE.





COME IMMAGINAVO, GLI OCCHI NON SONO DURI QUANTO LA PELLE.

HO SENTITO DIRE CHE HANNO IL CER-VELLO PICCOLO--








WUMMP!
FINAL-MENTE!
VANESSA?
STAI BENE?
MI PRENDI IN GIRO?
SIAMO STATE ATTAC-CATE DA UN DINOSAURO--
--E MI CHIEDI SE STO BENE?!
CIOÈ-- ACCIDENTI, LARA!
DOVE SIAMO?

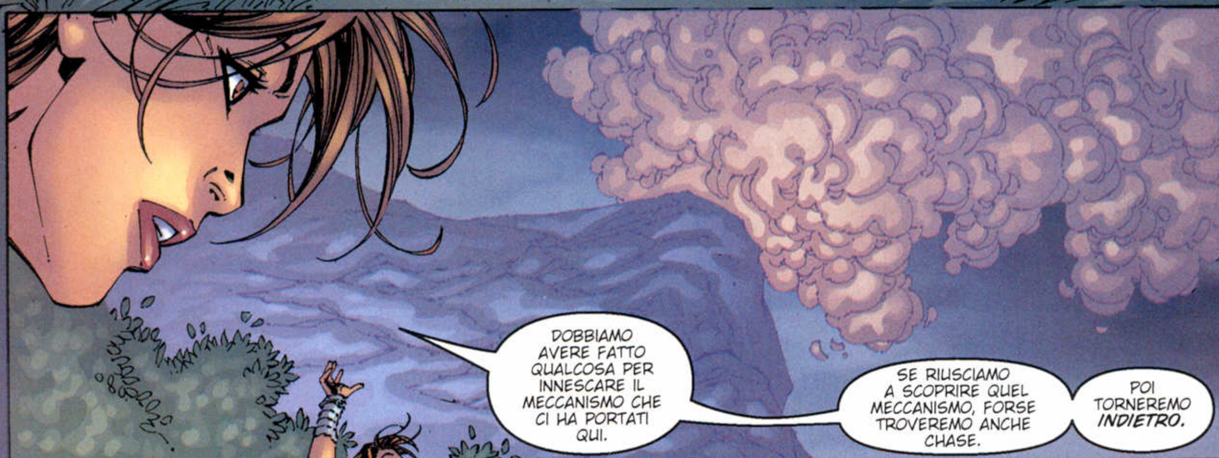
NON LO SO.
MA SO CHE UN POSTO COME QUESTO NON PUÒ ESISTERE.
ALMENO, NON SULLA TERRA CHE CONOSCIAMO.
CREDI-- CHE CI TROVIAMO SU UN ALTRO **PIANETA?**











LA CAMICIA DI CHASE.
SEMBRA SIA STATA **BRUCIATA.**
ALLORA È QUI. ***DA QUALCHE PARTE.*** IL PROBLEMA È COME FARE A TROVARLO.
POTREMMO ACCENDERE UN FALÒ PER ATTIRARLO, MA L'IDEA DI ANNUNCIARE LA NOSTRA PRESENZA NON MI ENTUSIASMA.
DOBBIAMO AVERE FATTO QUALCOSA PER INNESCARE IL MECCANISMO CHE CI HA PORTATI QUI.
SE RIUSCIAMO A SCOPRIRE QUEL MECCANISMO, FORSE TROVEREMO ANCHE CHASE.
POI TORNEREMO ***INDIETRO.***
NO!
SARÀ QUI CHE ***MORIRETE!***

LE VOSTRE CARNI NUTRIRANNO I NOSTRI GIOVANI!

LE VOSTRE OSSA DIVERRANNO LE NOSTRE ARMI!

LE VOSTRE PELLI DIVENTERANNO I NOSTRI INDUMENTI!

È COSÌ CHE SARÀ--

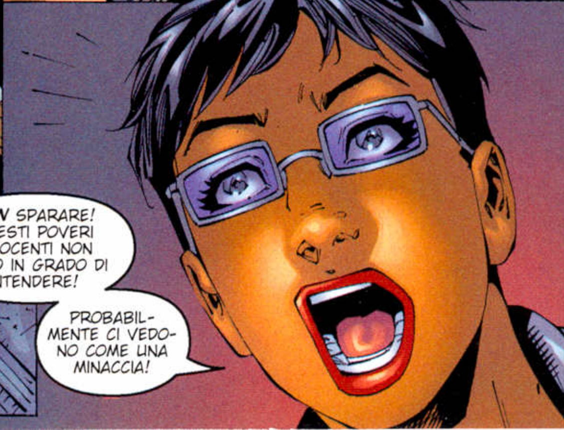
--FINO ALL'AVVENTO DELLA DEA!
IL GIOIELLO ALL'ESTREMITÀ DEL SUO BASTONE! HO VISTO DELLE SUE **RAFFIGURAZIONI** IN INGHILTERRA!
È LA **PIETRA DI MERLINO!**
IL... MAGO MERLINO?
ESATTO.
UNO DEI MOLTI OGGETTI CHE MERLINO UTI-LIZZAVA PER LE SUE MAGIE!
NON CREDEVO CHE ESISTESSE--
--E NON SO COSA CI FACCIA **QUI**--
--MA SCOMMETTO CHE FA SCATTARE IL **MECCANISMO** DI CUI TI PARLAVO!



--*PUZZATE* COME UNA MANDRIA DI *BUFALI!*

SONO IN TROPPI, VANESSA!







SONO SICURA CHE UN ARCHEOLOGO HA UN FORTE SENSO DI TOLLERANZA VERSO LE PIÙ STRANE FORME DI VITA--

--MA QUI È FUORI LUOGO!

NESSUNO TRASFORMERÀ LA MIA SCAPOLA IN UN'*ASCIA!*



NON ANDRAI DA NESSUNA PARTE!

ARRRGH!

CHASE, *TI PREGO.*

QUALCHE *FORZA* TI *COSTRINGE* A FAR QUESTO.

COMBATTILA!

NO!

CHI OSA SFIDARE LA DEA DEVE MORIRE!

NON ANCORA, AMOR MIO.

CHI-- SEI?!

LEI È LA **DEA.** LEI È ***TUTTO.***

OGNI SUO ***CAPRICCIO*** DEV'ESSERE CONSIDERATO ***LEGGE.***

È ***BELLO*** ESSERE APPREZZATI.

MA PER FAVORE!

MORGAN?

MORGAN FARREL?!

CONOSCI QUELLA REGI-NETTA ***SADO-MASO?***

CONOSCERLA? È UNA DELLE MIE STUDENTESSE! LAVORA AL MIO ***SCAVO!***

MORGAN FARREL ERA L'IDENTITÀ CHE HO USATO PER SPACCIARMI PER UNA DI VOI VERMI INSIGNIFICANTI.

IO SONO LA ***FATA MORGANA!***

COME NO? E IO SONO LA REGINA ELISA-BETTA.

DA **SECOLI** INSEGUO IL FAVOLOSO GIOIELLO DI MERLINO E GRAZIE A VANESSA FINALMENTE L'HO **TROVATO!**

LA **PIETRA DI MERLINO** FU IL **MASSIMO** PRODOTTO DELLA SUA MAGIA!

GLI BASTAVA **IMMAGINARE** UNA PARTICOLARE EPOCA E IL GIOIELLO **SCOMPARIVA--**





"QUANDO CERCAI DI APPROPRIARMI DEI SUOI MERAVIGLIOSI GIOCATTOLI, ME LO IMPEDÌ--

"--DISTRUGGENDO IL LIQUIDO RICETTIVO!

"SENZA IL SUO COMPAGNO, IL GIOIELLO FU INCAPACE DI TORNARE, PERDUTO PER SEMPRE NEL POLVEROSO REGNO DELLA STORIA!"

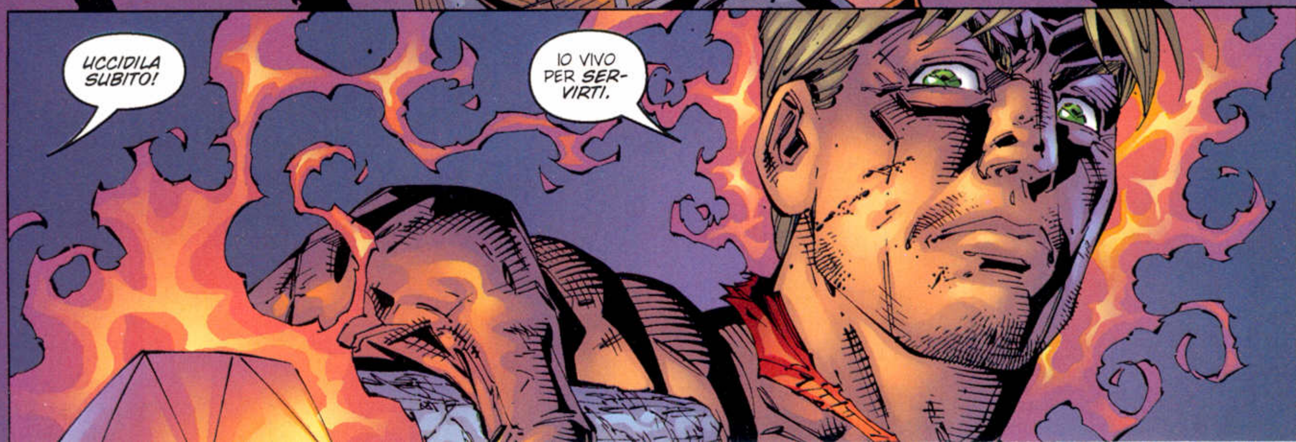
SEI... DAVVERO LA FATA MORGANA? SEI... ***IMMORTALE?***

LA ***MORTE*** È UN NEMICO FACILE DA VINCERE.

SEI DISPOSTA A ***DIMOSTRARLO?***

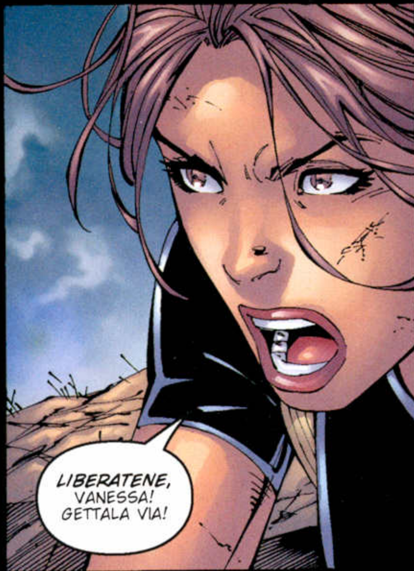
FAI PURE, MORTALE.


YIIIUU!
BRUCIA!
COME-- HAI FATTO?!
STUPIDA!
NON CAPISCI LE FORZE A CUI TI STAI OPPONENDO?
UCCIDILA, CARVER!


UCCIDILA SUBITO!
IO VIVO PER SERVIRTI.

SEI UN BEL **FENOMENO**, CHASE.
VOGLIO DIRE, CAPISCO CHE QUELLA TI STIA CONTROLLANDO--
--MA VEDERTI COSÌ ARRENDEVOLE NEI SUOI CONFRONTI--
--DOPO TUTTO QUELLO CHE MI HAI FATTO SOPPORTARE--
UUH!
--MI FA PROPRIO **GIRARE LE SCATOLE!**
VANESSA! LA PIETRA DI MERLINO!
LA RECUPERO SUBITO, LARA!


OH MIO--!

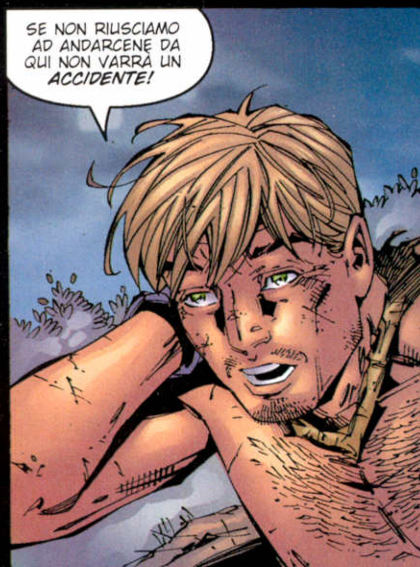

LIBERATENE, VANESSA! GETTALA VIA!


NO! NON OSARE!

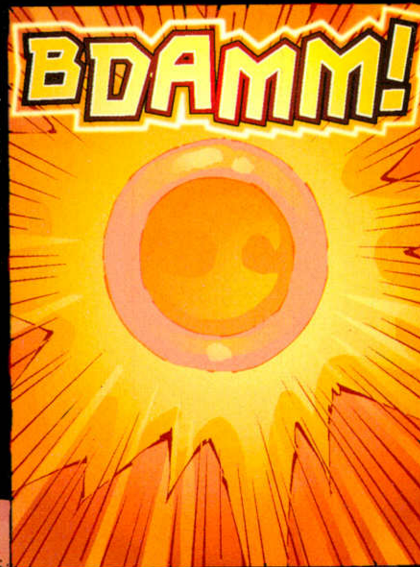

GUARDA.


DARÒ IN PASTO LE TUE BUDELLA AI DEMONI DELL'IN-FERNO PER QUESTO!


NON DISTRUGGERLA, LARA! HA UN VALORE INCALCOLABILE!

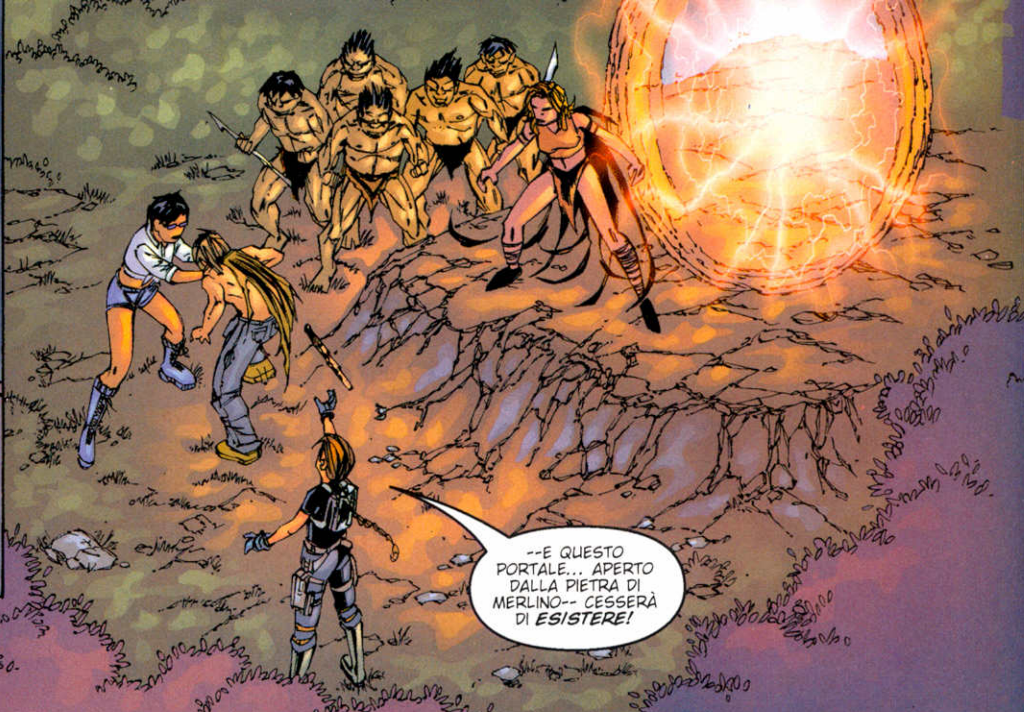

SE NON RIUSCIAMO AD ANDARCENE DA QUI NON VARRÀ UN ACCIDENTE!


ESATTO.

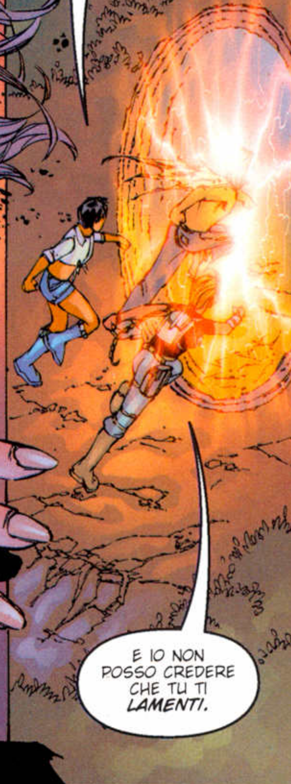

BDAMM!

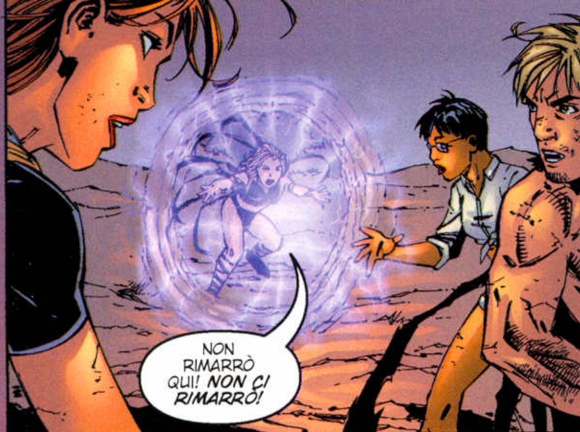

TINK!

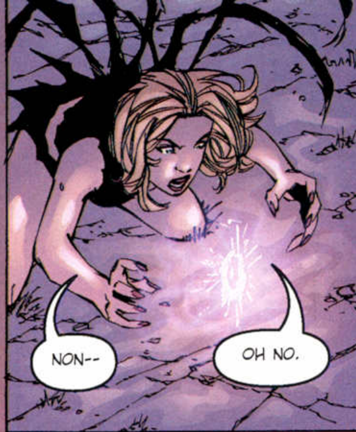

CREDO CHE LA PIETRA TRAGGA ENERGIA DAL VULCANO!
SENZA DI ESSO, ANDRÀ TUTTO AL DIAVOLO--


--E QUESTO PORTALE... APERTO DALLA PIETRA DI MERLINO-- CESSERÀ DI **ESISTERE!**


MORIRAI PER QUESTO!
LA **PROSSIMA** VOLTA, BELLA.


LA PIETRA! LARA, NON POSSO **CREDERE** CHE TU L'ABBIA FATTO!
E IO NON POSSO CREDERE CHE TU TI **LAMENTI.**







LARA! VUOI ***RISPONDERMI*** ALMENO?

ASCOLTA, MI È DISPIACIUTO DISTRUGGERE QUEL GIOIELLO, MA NON C'ERA ALTRA SOLUZIONE!

E POI, SIAMO TORNATI CON QUALCOSA DI ALTRETTANTO IMPORTANTE!

QUEL ***BASTONE?*** DI CHE STAI PARLANDO, ROSSA?

UN OSSO DI DINOSAURO IN PERFETTE CONDIZIONI CON INCISIONI FATTE DALL'UOMO. CREDI ABBIA VALORE?

DIMOSTRA CHE UOMO E DINOSAURO SONO COESISTITI! ***WOW!***

FERMA, ROSSA! NON PUOI ***DARE VIA*** QUELL'AFFARE! VALE ***MILIONI*** DI DOLLARI! ME LO ***DEVI!***

CARO RAGAZZO, SE C'È QUALCUNO CHE È IN DEBITO QUELLO SEI ***TU.*** TI HO ***SALVATO*** LE CHIAPPE!

E ALLO-RA?

ALLORA, PER QUANTO MI RIGUARDA, ORA TU VIVI PER ***SERVIRE ME!***

FINE

LARA CLUB

Spedite le vostre lettere a: **LARA CLUB**, c/o Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena
e-mail: franz@panini.it oppure jor.el@panini.it
Verranno pubblicate con il vostro indirizzo, a meno che non chiediate espressamente di ometterlo.

Hey, Raiders, qui è sempre Joe Cool che vi scrive. Un Joe Cool commosso fin quasi alle lacrime! Già, le mie guance vorrebbero riempirsi di traslucidi lacrimoni 3D... ma mi trattengo, per non fare impazzire i miei programmatori! Perché tanta commozione? Perché sono letteralmente sommerso dalle vostre incredibili missive, cari Raiders! Grazie, amici, per tutto l'affetto che dimostrate a Lara e per il tempismo con cui avete risposto all'appello di TOMB RAIDER MAGAZINE! Ora possiamo davvero dire che i fan di Lara hanno il loro organo ufficiale, uno spazio sui media dal quale far sentire la loro voce. Avrete notato che "Lara Club" è passato dalle originarie tre pagine alle quattro del numero scorso e addirittura alle sei di questo mese! Tutto questo spazio per ospitare i fumetti di Lara realizzati... da VOI! Sì, dopo l'appello lanciato da queste pagine, i Raiders più dotati di talento artistico si sono subito messi al lavoro e hanno sfornato pagine e pagine di coloratissime avventure a fumetti! Che continuano ad arrivare! Al punto che in redazione stanno pensando di organizzare qualche iniziativa speciale per pubblicare almeno le storie migliori! State certi che il vostro Joe combatterà strenuamente perché questo succeda: il direttore editoriale è avvertito! Fra tante opere di livello decisamente egregio, è difficile scegliere un vincitore. Ho deciso, in extremis, di dichiarare un vincitore "provvisorio": colui o colei che, PER ORA, a insindacabile giudizio degli esperti della redazione (dopo naturalmente aver consultato Miss Croft, a cui spetta l'ultimo "okay"), ha scritto e disegnato il miglior fumetto originale ispirato a TOMB RAIDER. Mi riservo di aspettare ancora, diciamo fino al primo numero del 2001, prima di consegnare la palma al vincitore assoluto. Intanto, in questo numero, abbiamo la prima vincitrice "provvisoria", la cui identità sarà rivelata in chiusura di "Lara Club".

Gentile redazione di TOMB RAIDER MAGAZINE, dando per scontato i meritati complimenti che vi sommergeranno le scrivanie, desidero ringraziarvi per i due SPECIAL EVENTS con WITCHBLADE/TOMB RAIDER e per aver trattato (come non aveva mai fatto nessuno) i complicati procedimenti di creazione dei vostri fumetti "innovativi". Da sempre sono un appassionato di tutto ciò che è disegno, grafica, pittura. Amo il mondo dei fumetti, ma non tanto per le storie o per personaggi particolari, quanto per le vignette e le splendide tavole che ci propongono i disegnatori: nei vostri albi con Sara e Lara ho trovato lo stile, i tratti e le colorazioni che ho sempre desiderato vedere in un fumetto. Dovete sapere inoltre che anche da ragazzino (ormai sono prossimo ai 29 anni) sono sempre rimasto indifferente a ogni tipo di videogames fino a... indovinate un po'?! Facile intuire che Lara Croft, virtuale e stampata, per me è il massimo! Ho provato a mettere in pratica le vostre preziose lezioni (per me la novità è stata la colorazione su PC) e vi allego un mio disegno semi-inventato: ho cioè recuperato da Internet una bellissima immagine di Angelina Jolie, che a china ho rivestito con gli abiti che (spero!) presto le vedremo indossare sul grande schermo. Scansione e colorazione con Corel Photo Paint 7. Spero sia di vostro gradimento (se poi volete pubblicare il disegno, qui non si offende nessuno!). Una sola curiosità: a grandi linee quanto tempo occorre per la creazione *ex novo* di un'illustrazione che rispecchi il mio lavoro, dalle matite alla colorazione definitiva, lettering escluso?

LORENZO BOVO
via Cavallotti, 98 27014 Corteolona (PV)

Il lavoro creativo che sta dietro a un albo a fumetti ha qualcosa di magico, ed è questo



LORENZO BOVO ci invia un ritratto di Angelina Jolie/ Lara Croft.

FIGHT CLUB NELLE GELIDE CONTRADE DEL NORD: ECCO RUNE

Arriva uno "sparatutto" piuttosto originale, dalla **GoD** (gathering of Developers, recentemente acquistata dalla Take Two), dove si spara poco e si privilegia il combattimento corpo a corpo. Ambientato negli scenari cari alle tradizionali leggende nordiche, *Rune* è l'ideale per chi ama le brutali faide barbariche, l'oscura magia dei ghiacci eterni e le oscure presenze di cui sono infestati. Oltre, naturalmente, per chi sa apprezzare una grafica che ha veramente una marcia in più. Del gioco, inizialmente solo per PC, si attende presto una versione per PlayStation 2. È distribuito in Italia da Cidiverte.





ECCO LUCY, LA NUOVA MODELLA UFFICIALE DELLA EIDOS

Fu proprio il padre di **Lucy Clarkson** a intuire per primo le sue possibilità. "Saresti una Lara Croft perfetta!" disse dopo l'ennesima apparizione televisiva della più famosa icona digitale di tutti i tempi. Un anno più tardi la Eidos si accorse che questa modella di Rotherham, Yorkshire, aveva gli attributi giusti per essere la modella ufficiale di Lara Croft per il 2000. Di tutte le modelle che hanno interpretato l'eroina di *Tomb Raider*, Lucy è la più giovane: ha infatti soltanto sedici anni.

Lucy è alta un metro e ottanta centimetri, pesa sessantacinque chili e ha occhi e capelli castani. Nonostante l'età giovanissima, ha già un fidanzato, anche lui modello professionista. Ai nostri lettori di sesso maschile rimane una consolazione: lui, il fidanzato, è un appassionato di videogiochi ed è un fan accanito di... Lara Croft!



Questa è Istar, la bad girl creata da **CATERINA ROSSI**, via Piave 155, Montevarchi (AR). Istar in realtà si chiama Ligeia, ha ventitré anni, è una studentessa appassionata di fotografia. È alta 1 metro e 78 cm, ha i capelli rossi ed è "riservata, decisa, profondamente buona, altruista e leale". Hey, ma non dovrebbe essere una bad girl? Calma, Caterina ha pensato a tutto: quando Ligia si trasforma in Istar, oltre che aumentare in altezza (fino a 1,85!), diventa "spietata, imbattibile, crudele nelle sue vendette". Caterina ci ha inviato una scheda molto approfondita sul suo personaggio e moltissimi disegni. Abbiamo scelto un'immagine del personaggio "dopo la trasformazione".
Non demordere, sei sulla buona strada!

HEAVY METAL FAKK 2



Lo stato maggiore della GoD è intervenuto in forze a Milano il 9 giugno, presso i locali di Lan & Games, per presentare i videogiochi che la compagnia si prepara a lanciare sul mercato italiano. Fra i molti titoli per PC e per Dreamcast, il più atteso è senza dubbio *Heavy Metal Fakk 2*, un action game 3D in terza persona ispirato alle avventure dell'eroina creata dall'illustratore Simon Bisley per la rivista *Heavy Metal*. Si tratta di un gioco ad altissima tensione, con una grafica impressionante, i cui punti di forza sono la grande varietà delle armi impiegate dalla statuaria Fakk e la bellezza degli scenari barbarico-fantasy. *Heavy Metal Fakk 2* è distribuito in Italia sempre da **Cidiverte**.

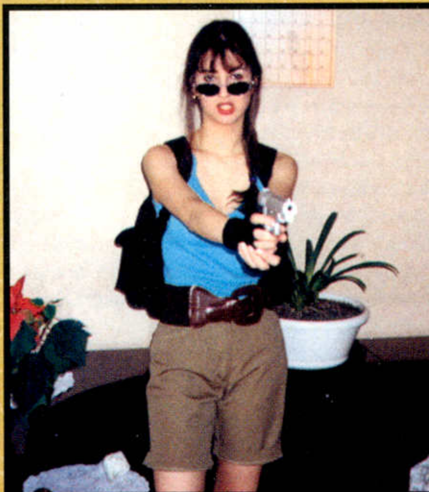


che affascina e incuriosisce anche persone estranee al mondo della grafica professionale. A maggior ragione, i lettori appassionati di arte e disegno avranno trovato interessanti gli articoli che anche di recente abbiamo ospitato su TOMB RAIDER MAGAZINE. La magia è semplice e complicata allo stesso tempo: tutto comincia da un foglio bianco e da una matita! Computer, tecnologie e stampa vengono dopo, e possono aggiungere grande "impatto" al risultato dello sforzo degli autori, ma all'inizio... c'è soltanto un individuo davanti a un foglio di carta! A te, caro Lorenzo, vanno i sinceri complimenti dei nostri grafici per l'ottimo lavoro, che siamo lieti di pubblicare. Per quanto riguarda la tua curiosità, ci sono artisti che riescono a fare tutto in poche ore – uno di questi è, per esempio, John Byrne, il disegnatore de L'UOMO RAGNO e di tanti fumetti di supereroi, velocissimo e bravissimo. Altri artisti fanno impazzire i redattori delle riviste per la loro lentezza. Il nostro Andy Park è piuttosto veloce, e rispetta le scadenze in modo *quasi* impeccabile!
Un saluto.

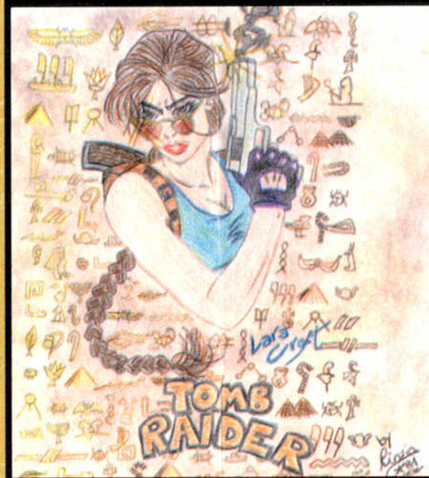


LARA FONTANA. Bel nome e bel disegno, ma si tratta di una professionista della grafica!

Ciao Joe, mi chiamo Cinzia e sono una fan accanita di Lara Croft. Mi piace così tanto che per Carnevale mi sono "mascherata" come lei, la mitica "Tombarola", ed ecco qui una mia fotografia (bella, vero?). Che ne dici, potrei interpretare io Lara nel film?! Scherzi a parte, volevo dire che TOMB RAIDER MAGAZINE è bellissimo: il fumetto è davvero fantastico, appassionante, e i disegni meravigliosi. Sarebbe più bello, però, se uscisse ogni mese, invece che una volta ogni due (cosa vuoi, mi piace troppo!). Ti mando anche un disegno in onore di Lara, che spero pubblicherai (ti prego!). Un salutone a te, a Lara e, naturalmente, a tutti i fan, quelli come me!
CINZIA CONSOLATI
via Città di Beloit 1,
Pinerolo (TO)



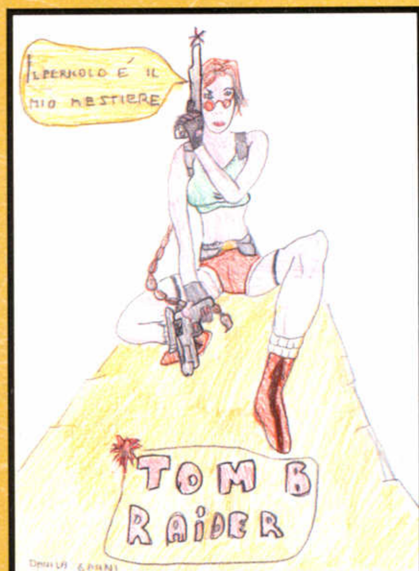
CINZIA CONSOLATI ci ha inviato, oltre alla lettera che abbiamo pubblicato una sua foto nei panni di Lara Croft e un bel disegno. Cinzia, sei fortissima!



Cara Cinzia, non si può dire di no a una lettera come la tua, piena di fiori e intrisa di un delicato profumo. Perciò pubblico tutto quanto mi hai chiesto!
Ho il cuore troppo tenero? C'è chi dice che il vecchio Joe si stia rincitrullendo, che stia dando i numeri. Il mio psicanalista dice che non è

grave e che, anzi, fa bene qualche buona azione di tanto in tanto. Certo però che gli alligatori fosforescenti con la faccia di Gerry Scotti che ultimamente mi svolazzano attorno stanno diventando un tantino fastidiosi. La cosa preoccupante, è che non riesco a colpirli con il lanciarazzi!

Ciao, Lara! Vorrei sapere perché fra le bad girrrrrls non hai messo anche Poison Ivy. Quella di mia invenzione si chiama Bad Girl X: il suo vero nome è Artemide e il suo fidanzato è un demone. Ecco la sua storia: era una ragazza come tutte le altre finché un demone non le mise in testa una corona verde. Lei diventò sua sposa, ma ben presto lo cacciò.
IVAN, via Bandette 24/3, Ventimiglia (IM)



Il pericolo è il mestiere di **DANILA GIANCIPOLI**, otto anni appena, di Roma. Bravissima, Danila, hai talento e non hai paura di mostrarlo a tutti!

Neanche i demoni si possono fidare delle bad girls! Caro Ivan, le bad girls, tra cinema, televisione e fumetti, sono ormai più numerose delle stelle del cielo. Non avercene se ce ne siamo dimenticata qualcuna. Poison Ivy, interpretata dall'affascinante Uma Turman, non ci sta certo antipatica, anzi! Consolati con le "cattive ragazze" di questo numero: Fakk, Witchblade, Pamela Anderson e la più bad, la più girl, la più cult del mondo: Lara Croft!

Rieccoci qua! Porgo i miei omaggi a tutta la redazione e a te, virtualissimo amico Joe Cool. Sono il vostro superfan Roby da Olbia. Purtroppo ho notato una perplessità totale e uno sconforto generale tra i fan di Lara per lo sconcertante finale di *Tomb Raider IV*. Ragazzi, ma state scherzando? Non dimenticate che stiamo parlando non della prima venuta, ma di Lara Croft, oltre che della civiltà egiziana, una delle più grandi e misteriose mai esistite in questo mondo! È dunque impossibile l'esistenza di un passaggio segreto? Mi unisco alla protesta dell'amico Vincenzo (TRM 4) e aggiungo che trovo assurdi i paragoni che alcuni videogiocatori impongono. Ma come si può paragonare la saga di *Tomb Raider* a quella di *Quake* o dei vari *Half-Life*, *Unreal* ecc. ecc., visto che sono realtà completamente diverse? Io posso accettare confronti tra *Quake 3* e *Unreal Tournament* perché appartengono allo stesso genere (e nel loro "campo" sono senza dubbio i migliori). Ma *Tomb Raider* è *Tomb Raider*. Non è uno sparatutto, ma un *adventure*, il migliore nel suo genere. E non è neanche vero che tutti gli episodi sono uguali: se ci si riflette un pochino, ci si rende conto che sono tutti e quattro diversi nella forma e nei contenuti. O forse dicono che sono uguali perché Lara deve correre e saltare? E allora? Comunque, fra le quattro avventure, quella che mi ha coinvolto di più è stata quella del primo *Tomb Raider*, in quanto gli enigmi erano veramente difficili. Il secondo e il terzo hanno scenari più belli, ma il primo e il quarto episodio mi hanno coinvolto al massimo, regalandomi un vago sapore di antico e una voglia frenetica di esplorare. Caro Joe, dal momento che ti considero un amico, ti mando un paio di disegni: fammi sapere cosa ne pensi. La vostra e nostra rivista sta crescendo e il merito è dell'ottimo lavoro che state svolgendo. Grazie!
ROBY, Olbia



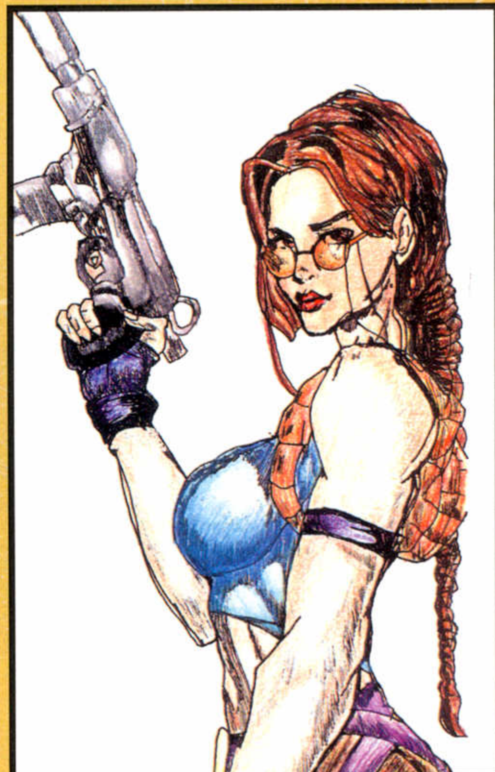
Ancora una bad girl! Si chiama Kris e, per poter stare vicino al suo ex, Sean, è diventata una guerrigliera. Ma Sean l'ha tradita, consegnandola ai suoi nemici! Nel combattimento ha perso un occhio, e da allora copre la ferita con una ciocca di capelli. Kris ha giurato di non innamorarsi più, ma al campo dei guerriglieri giunge Ricky, un giornalista, deciso a strappare un'intervista alla bella "amazzone dal cuore di ghiaccio"... Interessante, no? È farina del sacco di **ENRICA FASTUGA**, e suo è anche il disegno (con i consigli del fratello Stefano). Brava!



CYBER PAMELA!

Prima o poi doveva succedere! Qual è la star più amata dai lettori di fumetti, dai giocatori più incalliti, nonché dai patiti di serial televisivi americani? Non è forse lei, la mitica **Pamela Anderson**, pin-up e bad girl in carne e ossa? E non è forse arrivato anche per lei il momento di fare il suo esordio nel cyberspazio? (Ci chiedevamo cosa stesse aspettando...) L'idea è partita dalla Ubi Soft, che ha realizzato il videogioco ispirato a *V.I.P*, il nuovo serial televisivo (prestissimo sugli schermi italiani) della bomba Pam. *V.I.P.*, sviluppato per PlayStation 2, è un gioco d'azione incentrato su **Vallery Irons**, il personaggio interpretato da Pamela stessa.

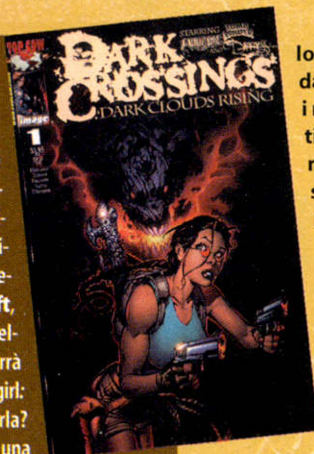




FRANCESCO MORETTI, di sedici anni, ci manda un ritratto di Lara. Il segno di Francesco dimostra originalità e una certa potenza espressiva. Molto intenso lo sguardo di Lara. Continua così.

TOP COW

Fra i moltissimi progetti Top Cow, segnaliamo *Dark Crossino*, una miniserie che raccoglie in un'unica avventura tutti i personaggi più famosi della casa editrice americana. Vedremo quindi la fascinosa e inquietante **Witchblade** e il tenebroso **Darkness** interagire con **Lara Croft**, che svolgerà un ruolo di primo piano nella storia: un thriller-fantasy che introdurrà una nuova, cattivissima e stupenda bad girl: **Daria**. Riuscirà la nostra Lara a spuntarla? Intanto, si fanno più insistenti le voci su una serie regolare della Top Cow ispirata a *Final Fantasy VIII*...



Caro Roby, per quanto riguarda il finale di *Tomb Raider IV*, ogni perplessità dovrebbe essere stata fugata dalla stessa Eidos, che ha annunciato *Tomb Raider V*, con una Lara Croft sempre più smagliante e sulla cresta dell'onda: film, fumetti, cartoni animati, un nuovo gioco! Ma chi la ferma più? Pubblico anche uno dei tuoi disegni, quello che mi ha incuriosito di più. Stai forse sostenendo che in uno dei loro incontri, Sara Pezzini ha "passato" la sua arma a Lara? Avremo allora una "Tomb Witchraider"? Sarebbe il massimo! Ciao e in gamba.

Ed eccoci arrivati al momento di decretare la vincitrice della prima fase del nostro concorso informale: si tratta di una "girrrl", ROSSANA LA BELLA, via Farini 30, 29100 Piacenza. Pubblichiamo la sua storia nelle due pagine che seguono! ATTENZIONE, Raiders con estro artistico: I GIOCHI NON SONO ANCORA FATTI! Ripetiamo le condizioni: inviateci una storia ispirata a TOMB RAIDER realizzata da voi. La storia deve essere al massimo di QUATTRO PAGINE in formato A4, va bene sia a colori che in bianco e nero. A insindacabile giudizio della redazione, i migliori lavori saranno pubblicati. Importante: inviate fotocopie, non originali, perché questi NON saranno restituiti.

La storia di Rossana è stata ritenuta per ora la migliore. Ma le storie proposte dagli altri lettori che ci hanno scritto non sono certo scadenti, anzi. La scelta è stata molto difficile. Doveroso, dunque, segnalare il lavoro di altri, bravissimi, aspiranti cartoonist.

VITTORIA QUEIROLO di Piacenza ci ha inviato una storia ironica e originale ambientata in... cucina!

FABIO INDELICATO di Loreto (AN) ha dimostrato, con *L'armatura d'oro*, un gran talento per il raccontare: pensate che ha inserito oltre venti vignette per pagina! Complimenti, potresti fare carriera nel cinema o nella TV!

MAURIZIO CERQUETTI di Rimini ha partecipato con una bellissima avventura a colori.

DONATO SALIS, dodici anni, preferisce il bianco e nero, ma con *Tomb Raider: Il mistero di Stonehenge* riesce ugualmente a farcene vedere di tutti i colori. Bravo!

FLAVIO SALVATORI (storia) e VIVIANA BORRELLI, di Milano, ci propongono *Mission*" una storia "senza parole" in cui Lara completa avventurosamente una... raccolta di figurine!

Una menzione speciale per PAOLO VIOLA, dodici anni, di Reggio Calabria. Ha un tratto ancora acerbo, ma il suo stile è incredibilmente originale. Con l'appoggio dei genitori, lavorando sodo ed educando la sua mano con lo studio, potrebbe raggiungere grandi risultati.

E questi nomi sono soltanto la punta dell'iceberg! Le storie continuano ad arrivare, per cui fatevi sotto, ragazze e ragazzi, Raiders italiani di belle speranze: il mondo è vostro!

JOE COOL



Tomb Raider e Witchblade... in una sola persona! **TOBY** immagina che Lara Croft diventi la portatrice del potere della Lama Stregata, diventando la prima Witchblade del mondo dei videogiochi! E chi la fermerebbe più?

FUMETTI E VIDEOGIOCHI: PARASITE EVE

Questa volta tocca ad **Aya Brea**. Mentre la seconda versione del videogioco horror sta facendo dimenticare le incertezze del primo episodio con un successo senza pari, arriva in Italia il fumetto ispirato al famoso RPG.
Il fumetto è, nella tradizione dei **manga**, rigorosamente in bianco e nero, ma contiene un inserto di ben sedici pagine a colori (*Tsunami*) con schede, classifiche, notizie e altro ancora sul variegato mondo dei videogames giapponesi.



L'AMULETO PERDUTO

DI TUTTE LE SITUAZIONI CHE MI SONO CAPITATE NEGLI ULTIMI TEMPI, QUESTA E' SENZ'ALTRO LA PIU' PARADOSSALE.

MA ANDIAMO PER ORDINE. DUE GIORNI FA, A CASA MIA, NEL SURREY.

ECCO, E' QUESTO, MISS CROFT. L'AMULETO DI GIADA. LA LEGGENDA DICE MODELLATO DALLA MANO STESSA DEL DIO MAYA DELLA PIOGGIA CHAC.

IN CONFLITTO CON IL DIO DELLA MORTE AH PUCH, RIUSCI' A RINCHIUDERE LO SPIRITO DI QUEST'ULTIMO...

...IN UNA STELE.* POSE QUINDI L'AMULETO COME SIGILLO DELLA PRIGIONE DI AH PUCH, AFFINCHE' NON POTESSE PIU' NUOCERE.

LE ROVINE MAYA SONO SPARSE PER TUTTO IL MESSICO. NON SARA' FACILE...

...TROVARE SUBITO L'AMULETO, MR. SHOREBY.

NON HA CAPITO, MISS CROFT. IO SONO GIA' IN POSSESSO DELL'OGGETTO.

COSA!?

* IDOLO MONOLITICO IN PIETRA.



AH!

NON CI CREDO! E' LA STELE CHE MI HA DESCRITTO MR. SHOREBY!

LA CATTURA DI AH PUCH DOVREBBE ESSERE...

...SIMULTANEA ALLA POSIZIONATURA DEL SIGILLO NELLA SUA NICCHIA.

CREDEVI DAVVERO CHE TE L'AVREI LASCIATO FARE?

DIO! HO PERSO LE PISTOLE NELLA CADUTA!

ORA MORIRAI!

CRAC

GUARDA LA FINE DELLE TUE VANE SPERANZE.

NOO!! DISTRUTTO.

CHE SUCCEDE? MI SENTO... STRANO...

A CASA.

MI CREDA, MISS CROFT, E' MEGLIO COSI'. LA DISTRUZIONE DELL'AMULETO HA SIGNIFICATO ANCHE LA DISTRUZIONE DEL DIO SU QUESTA TERRA. IL SUO CONFINO AGLI INFERI QUESTA VOLTA...

...E' PER SEMPRE.

FINE

LA BELLA 2000